

Animacja - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Animacja
Kod przedmiotu	03.4-WA-EASPD-ANIM-Ć-S15_pNadGenX7NZB
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Łukasz Urbanowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie z zasadami animacji i technikami realizacyjnymi w tym metodami łączenia technik tradycyjnych i komputerowych. Zapoznanie z terminologią. Rozwijanie nabytych umiejętności obsługi wybranego oprogramowania do animacji 2d i obróbki dźwięku. Doskonalenie umiejętności zarządzania cyfrowymi danymi w projektach własnych i grupy. Utrwalanie umiejętności pracy zdalnej. Utrwalanie wiedzy poprzez realizację zbioru zadań praktycznych. Rozwijanie umiejętności pozwalającej na zrealizowanie zaliczeniowej końcowo-semestralnej formy filmowej na bazie własnego pomysłu w sposób typowy dla profesjonalnej produkcji filmu animowanego, poczynając od prac scenariuszowych.

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera i cyfrowego aparatu fotograficznego. Umiejętność podstawowej edycji obrazu.

Zakres tematyczny

Zasady animacji. Ożywianie wybranych elementów. Eksperymentowanie z łączeniem technik. Nauka oprogramowania. Podstawy narracji filmowej. Rola dźwięku w budowaniu wypowiedzi filmowej. Nowoczesne techniki realizatorskie. Prawo autorskie.

Metody kształcenia

Ćwiczenia praktyczne, praca własna, konsultacje. Wykład, projekcja, analiza, pogadanka, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozpoznaje cechy i właściwości różnych technik stosowanych w animacji. Zna zakres problematyki związanej z technologiami i mediami. Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej. Posługuje się znajomością różnych konwencji, wzorców i inspiracji.	- K-W09 - K-W10	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • projekt • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne , dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Potrafi świadomie posługiwać się różnymi narzędziami warsztatu artystycznego przy realizacji ćwiczeń. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Posiada podstawowe umiejętności w zakresie dokumentowania prac. Podejmuje samodzielne decyzje pozwalające w indywidualny sposób projektować, kształtować i realizować własne prace artystyczne. Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Kształtuje swój indywidualny styl wypowiedzi twórczej. Posiada umiejętności w zakresie wybranej specjalności. Potrafi podejmować w zorganizowany sposób nowe kompleksowe działania. Wykorzystując doświadczenie potrafi świadomie adoptować się do zmiennych okoliczności. Jest zdolny do świadomego i efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności w trakcie rozwiązywania zadań i problemów. W oparciu o nabyte doświadczenie kontroluje swoje emocje i zachowania w sytuacji stresu związanego z publiczną prezentacją dokonań. Ma świadomość i potrzebę popularyzacji dokonań własnych i innych. Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością praw autorskich. Potrafi ocenić działania innych osób oraz działania własne. Współdziała z grupą - dzieli się z innymi osobami swoją wiedzą i umiejętnościami. Potrafi tworzyć własne prace i działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach. Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych prac plastycznych lub pisemnych, sformułować ocenę wartościującą.	• K-U01 • K-U02 • K-U03 • K-U04 • K-U05 • K-U06 • K-U07 • K-U09 • K-U11 • K-U14 • K-U15 • K-U19 • K-U25 • K-K02 • K-K03 • K-K04 • K-K05 • K-K06 • K-K08 • K-K10 • K-K12	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • projekt • przygotowanie projektu • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo we wszystkich ćwiczeniach. Realizacja kompletu zadań praktycznych oraz formy filmowej końcowo – semestralnej na podstawie własnego scenariusza. Konsultacje.

Literatura podstawowa

1. Paul Wells „*Animacja*”, PWN 2009
2. Redakcja: Jerry Beck „*Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*”, Arkady 2006
3. Karel Reich „*Technika montażu filmowego*” Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015
4. Joseph Mascelli, „*5 tajemnic warsztatu filmowego*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2007
5. Zasoby internetu.

Literatura uzupełniająca

1. Mariusz Frukacz, „*24 klatki na sekunde. Rozmowy o animacji*”, Lokator 2010
2. Barry J.C. Purves, „*Stop motion. Passion, process and performance*” Taylor&Francis Ltd 2007
3. Michael Betancourt "The History of Motion Graphics", Wildside Pr - 2013

Uwagi

